

## PEMBUATAN MOTION GRAPHICS PENDAFTARAN NPWP PRIBADI DENGAN MODEL PENGEMBANGAN 4D DI KPP PRATAMA BOGOR

Evlyn Jane Putri<sup>1</sup>, Andi Nurfitriana<sup>2</sup>, Nanda Wijaya Putra<sup>3</sup>, Amata Fami<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Sekolah Vokasi, IPB University, Jl. Kumbang No.14, Kota Bogor, 16128, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[selynevlyn@apps.ipb.ac.id](mailto:selynevlyn@apps.ipb.ac.id)

### Abstrak

Hingga saat ini masih banyak masyarakat yang belum memiliki Nomor Pokok Wajib pajak (NPWP) dikarenakan seringnya mengalami kendala dalam melakukan pendaftaran NPWP yaitu karena kurangnya pemahaman masyarakat mengenai penggunaan sistem *E-registration* dalam proses pendaftaran NPWP. Sehingga dibutuhkan sosialisasi yang benar terkait proses pendaftaran NPWP kepada masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses pembuatan *motion graphic* Pendaftaran NPWP Orang Pribadi secara *online* melalui *website E-registration* Penggunaan *motion graphic* oleh KPP Pratama Bogor merupakan langkah penting yang dapat digunakan dalam mendekati perpajakan dengan pendekatan yang lebih efektif, edukatif, dan terdepan. Penelitian ini menggunakan teknik metode pengembangan *motion graphic* 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) untuk menghasilkan *motion graphic* yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya video *motion graphic* yang berisi prosedur pendaftaran NPWP pribadi sesuai dengan sumber data yang telah diberikan oleh pihak KPP Pratama Bogor. Penggunaan *software* Adobe Illustrator, Adobe After Effects, dan Adobe Media Encoder telah terbukti sebagai alat yang efektif dalam merancang, menganimasikan, dan menghasilkan karya *motion graphic* untuk membantu penulis dalam proses pembuatan *motion graphic*. Pemanfaatan berbagai elemen seperti tipografi, warna, dan ilustrasi digunakan untuk menciptakan video yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat.

**Kata kunci:** *Motion Graphics*, Pendaftaran NPWP, Model 4D, *E-registration*, KPP Pratama Bogor

### Abstract

*Until now, there are still many people who do not have a NPWP because they often experience problems in registering a NPWP, namely due to a lack of public understanding regarding the use of the E-registration system in the NPWP registration process. So there is a need for proper socialization regarding the NPWP registration process to the public. This research aims to describe the process of creating motion graphics for online personal NPWP registration via the E-registration website. The use of motion graphics by KPP Pratama Bogor is an important step that can be used in approaching taxation with a more effective, educational and cutting-edge approach. This research uses 4D motion graphic development methods (Define, Design, Develop, Disseminate) to produce quality motion graphics that suit user needs. The result of this research is the creation of a motion graphic video containing the personal NPWP registration procedure in accordance with the data source provided by KPP Pratama Bogor. The use of Adobe Illustrator, Adobe After Effects, and Adobe Media Encoder software has been proven to be an effective tool in designing, animating, and producing motion graphic works to assist writers in the process of creating motion graphics. The use of various elements such as typography, color and illustrations is used to create videos that are interesting and easy for the public to understand.*

**Keywords:** *Motion Graphics*, NPWP Registration, 4D Model, KPP Pratama Bogor

Diterima tanggal 13 November 2023

Direvisi tanggal 20 November 2023

Disetujui tanggal 26 November 2023

## PENDAHULUAN

*Motion graphic* adalah perancangan grafis yang digunakan dalam konteks gambar bergerak [1]. *Motion graphic* merupakan suatu bentuk media visual yang menggabungkan elemen-elemen penting seperti desain objek dalam dimensi dua dan tiga, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, serta tipografi [2]. Menurut Simbolon dan Suandi [3] mengungkapkan bahwa *motion graphic* adalah media yang sangat sesuai untuk disampaikan kepada khalayak umum karena kemampuannya dalam melakukan penyampaian informasi melalui cara yang cenderung mudah dimengerti. Lebih dari itu, pemanfaatan *motion graphic* dalam animasi bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan. Berdasarkan definisi di atas disimpulkan bahwa, *motion graphic* adalah sebuah karya seni visual yang mengintegrasikan unsur-unsur dasar seperti desain grafis, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi dalam kerangka gambar bergerak.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *motion graphic* memiliki keunggulan dalam menyederhanakan pesan yang ditampilkan dan membuat informasi lebih mudah diserap oleh masyarakat. Dalam hal ini, KPP Pratama Bogor memanfaatkan keunggulan tersebut dengan membuat *motion graphic* mengenai tata cara pendaftaran NPWP Pribadi. Sejak tahun 1983, sistem perpajakan Indonesia telah mengadopsi sistem *self-assessment*. *Self Assessment System* adalah konsep ketika Wajib Pajak bertanggung jawab dalam melakukan perhitungan, membayar, dan melaporkan jumlah pajaknya, di mana itu harus dibayarkan di Kantor Pelayanan Pajak Pratama secara mandiri. Sistem ini ditetapkan pada UU No. 6 Tahun 1983 yang mencakup Ketentuan Umum serta Tata Cara Perpajakan, dan sudah mengalami perubahan seiring berjalannya waktu, seperti pada UU No. 16 Tahun 2009 dan Peraturan Direktorat Jenderal Pajak Nomor PER-20/PJ/2013, yang kemudian diubah dengan PER-38/PJ/2013. Mematuhi peraturan perpajakan adalah tindakan wajib yang perlu dipatuhi seluruh Wajib Pajak. Salah satu cara untuk memenuhi kewajiban pembayaran pajak adalah dengan mendapatkan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) tanpa dikenakan biaya apa pun [4].

Berdasarkan hasil survei Indikator Politik Indonesia bertajuk Persepsi dan Kepatuhan Publik dalam Membayar Pajak ada 72,5% dari semua responden mengaku tidak memiliki NPWP. Ketidakpemilikan NPWP ini disebabkan karena Masyarakat sering kali mengalami kendala ataupun permasalahan saat proses pendaftaran NPWP. Kendala bagi masyarakat dalam melakukan pendaftaran NPWP antara lain kurangnya pemahaman WP terkait tempat seharusnya pendaftaran dilakukan, hubungan antara latar belakang WP dengan pemahaman perpajakan, kurangnya ketelitian WP terkait kelengkapan dokumen yang menjadi persyaratan, ketidakseimbangan sumber daya manusia WP yang sudah terdaftar, dan sistem pendaftaran NPWP via *online* yang belum mencapai manfaat sebenarnya. Sehingga dibutuhkan sosialisasi yang benar terkait proses pendaftaran NPWP kepada masyarakat [5].

Penelitian ini akan menjadi sumber pedoman praktis bagi pihak-pihak yang tertarik untuk mengimplementasikan *motion graphic* pendaftaran NPWP Pribadi sebagai studi kasus. Dengan membagikan informasi tentang model 4D yang digunakan, langkah-langkah yang diambil, dan hasil yang dicapai, jurnal ini dapat membantu para praktisi untuk merancang dan mengembangkan solusi serupa dalam konteks mereka sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *motion graphic* yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, peneliti menggunakan metode pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) untuk memastikan bahwa proses pembuatan *motion graphic* dilakukan secara terstruktur serta *motion graphic* yang dihasilkan dapat dipahami dan digunakan dengan baik oleh pengguna.

## KAJIAN TEORI

### 1. Penelitian Terdahulu

Penelitian dari Sembiring dan Sukma [6] dengan Judul “Pengembangan Media Edukasi Melalui Model ADDIE (Motion Graphic Tata Cara Pembayaran PBB di Kantor BAPENDA Kota Batam)”. Penelitian ini menciptakan sebuah media edukasi elektronik tentang tata cara pembayaran pajak daerah di Kota Batam dan dapat dievaluasi dari segi konten produk berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku mengenai tata cara pembayaran pajak di Kota Batam. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Penelitian dengan judul “Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Komunikasi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja Bagi Pekerja Operasional Di Pelabuhan Teluk Bayur Di Pt Sea Asih Lines Padang” oleh [7]. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dalam merancang media komunikasi K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) yang akan menggunakan teknik *motion graphic* di PT. Sea Asih Lines Padang. Hal ini dilakukan agar media tersebut dapat menjadi efektif dan menarik bagi karyawan di PT. Sea Asih Lines di daerah Pelabuhan, sehingga mereka dapat menjalankan instruksi yang terdapat dalam *motion graphic* tersebut dengan aman dan sesuai. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengembangan system yaitu metode *Multimedia Development Lifecycle (MDLC)*.

### 2. Motion Graphic

*Motion graphic* merupakan istilah yang merujuk kepada desain grafis yang diciptakan khusus untuk digunakan dalam konteks gambar bergerak [1]. *Motion graphic* merupakan suatu bentuk media visual yang menggabungkan elemen-elemen penting seperti desain objek dalam dimensi dua dan tiga, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, serta tipografi [2]. Fujianto dan Antoni [3], Mengungkapkan bahwa *motion graphic* adalah media yang sangat sesuai untuk disampaikan kepada khalayak umum karena kemampuannya dalam melakukan penyampaian informasi melalui cara yang cenderung mudah dimengerti. Lebih dari itu, pemanfaatan *motion graphic* dalam animasi bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan. Berdasarkan definisi diatas disimpulkan bahwa, *motion graphic* adalah sebuah karya seni visual yang mengintegrasikan unsur-unsur dasar seperti

desain grafis, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi dalam kerangka gambar bergerak.

### 3. NPWP Pribadi

Menurut Dirjen Pajak Indonesia [8], dalam surat edaran Direktorat Jenderal Pajak Nomor SE-60/PJ/2013 Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) Orang Pribadi merupakan kode identifikasi yang unik diberikan kepada individu yang bekerja atau menerima penghasilan tetap di wilayah Indonesia.

Undang-Undang KUP Nomor 16 Tahun 2009, pada Pasal 2 ayat (1) menyatakan bahwasanya semua individu atau badan hukum yang mencapai pemenuhan syarat objektif dan subjektif yang telah diatur pada aturan perundangan perpajakan wajib mendaftarkan di kantor Direktorat Jenderal Pajak yang berwenang, yang mencakup tempat kedudukan atau tempat tinggal Wajib Pajak, untuk memperoleh Nomor Pokok Wajib Pajak. sehingga dapat disimpulkan bahwasanya warga negara Indonesia berkewajiban melakukan Pendaftaran Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP). Tujuan dari pendaftaran ini adalah untuk mempermudah pemerintah dalam melaksanakan pengendalian dan pengawasan pembayaran pajak.

### 4. Model 4D

Dalam penelitian ini produk yang diciptakan oleh peneliti merupakan media visual *motion graphic*. Metode yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* "Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi" adalah model pengembangan 4D. Dikembangkan oleh Melvyn I. Semmel, Dorothy S. Semmel, dan S. Thiagarajan pada tahun 1974, Model 4D (*Four D*) merupakan suatu metode pengembangan media pembelajaran. Model ini mencakup 4 tahap utama antara lain: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), serta Penyebaran (*Disseminate*). Pemilihan Model 4D untuk penelitian dan pengembangan ini didasari oleh kesederhanaan dan kejelasan langkah-langkahnya di setiap tahapnya [9]. Namun demikian, dalam penelitian ini, langkah terakhir yang mencakup tahap penyebaran (*disseminate*) tidak diikutsertakan, hanya hingga tahap *develop* (pengembangan) saja dikarenakan untuk persebaran *motion graphic* 'Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi' harus mengikuti Standar Operasional Prosedur (SOP) dari pemerintah. Akan tetapi, penulis sudah memberikan hasil perancangan *motion graphics* kepada pihak klien yaitu KPP Pratama Bogor.

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap awal dalam proses pengembangan yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan agar dapat memastikan syarat yang dibutuhkan dan melakukan pengumpulan beragam informasi terkait produk yang nantinya akan dikembangkan [10].

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini, dimulai dengan menentukan solusi yang tepat untuk produk yang akan dikembangkan dengan menetapkan media, materi, serta konsep kreatif dan aspek visual sesuai kebutuhan agar memastikan pesan atau cerita yang hendak disampaikan melalui motion graphics dapat efektif tersampaikan kepada audiens [11].

### **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Dalam tahap ini merupakan kegiatan untuk menerapkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Umpan balik diperlukan pada tahap ini untuk melalui proses peninjauan dan revisi [12].

### **4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Setelah penyesuaian revisi pada tahap pengembangan selesai, langkah selanjutnya adalah mendistribusikan media pembelajaran yang telah dibuat. Media pembelajaran yang telah dihasilkan harus didistribusikan dan dipromosikan kepada khalayak yang lebih luas di luar lingkup produksinya [13].

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, digunakan metodologi penelitian berupa pendekatan studi literatur. Pendekatan studi literatur melibatkan serangkaian tindakan terkait dengan pengumpulan data dari sumber-sumber perpustakaan, membaca dan membuat anotasi, serta mengorganisasi materi penelitian [14]. Menurut Kurnadi [15], studi literatur mencakup penelitian yang dijalankan peneliti melalui pengumpulan jurnal dan buku yang relevan pada topik serta tujuan penelitian. Studi literatur adalah metode pemecahan masalah yang melibatkan pemeriksaan bahan-bahan literatur yang sudah ada sebelumnya. Data yang dikumpulkan didapat dari beragam sumber seperti buku ilmiah, laporan penelitian, artikel, jurnal, serta berbagai sumber lain, termasuk berbentuk cetak ataupun elektronik. Semua sumber ini dapat digunakan sebagai referensi informasi yang valid bagi peneliti.

Setelah sumber literatur yang relevan telah diidentifikasi, analisis kualitatif dilakukan untuk memahami secara mendalam konsep-konsep kunci yang muncul dalam literatur tersebut. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi, memahami konsep, dan mengidentifikasi peluang penelitian yang relevan dengan tujuan untuk melakukan pendekatan edukasi agar masyarakat memahami tata cara pendaftaran NPWP Orang Pribadi secara *online* melalui *website E-registration* agar dapat meningkatkan kepatuhan wajib pajak. Penelitian yang dilakukan Astuti dkk. [16] menunjukkan bahwa semakin tinggi penerapan sistem *e-registration* yang diterapkan oleh pihak DJP untuk membantu Wajib Pajak dalam mendaftarkan diri secara online, maka akan berdampak pada peningkatan kepatuhan Wajib Pajak.

## **ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video edukasi menggunakan motion graphic mengenai tata cara pendaftaran NPWP secara online kategori wajib pajak orang

pribadi dengan durasi 3 menit 36 detik. Pengembangan video motion graphic ini dilakukan sesuai prosedur pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja dikarenakan untuk persebaran motion graphic ‘Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi’ harus mengikuti Standar Operasional Prosedur (SOP) dari pemerintah.

### **1. Tahap Pendefinisian**

Pada tahap ini dilakukan identifikasi dan analisis masalah mengenai pendaftaran NPWP secara online. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Syarifatul Aslamiyah, masalah yang menjadi penghambat dalam pendaftaran NPWP secara *online* dikarenakan kurangnya pemahaman masyarakat mengenai penggunaan sistem *E-registration* dalam proses pendaftaran NPWP. Maka dari itu peneliti mengembangkan video berbasis *motion graphic* yang akan memberikan panduan mengenai tata cara penggunaan sistem *E-registration* untuk pendaftaran NPWP agar mudah dipahami oleh masyarakat. Pada tahap ini peneliti juga melakukan pengumpulan informasi yang akan dikembangkan dalam video motion graphic ‘Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi’ yaitu berupa informasi tata cara pendaftaran NPWP secara *online* dan dokumen-dokumen yang perlu dipersiapkan untuk melakukan pendaftaran.

### **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahapan desain adalah penulis melakukan proses perancangan produk serta perumusan isi konten yang akan dimasukkan dengan menggunakan unsur-unsur multimedia di dalam *motion graphic*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan sejumlah referensi untuk mendukung penyusunan materi yang akan disampaikan dalam video agar memudahkan dalam proses pembuatan video. Pada tahap ini penulis merancang konsep dengan membuat *storyboard* video. Konsep tata cara pendaftaran NPWP secara *online* sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Direktorat Jenderal Pajak.

#### **Konsep Video**

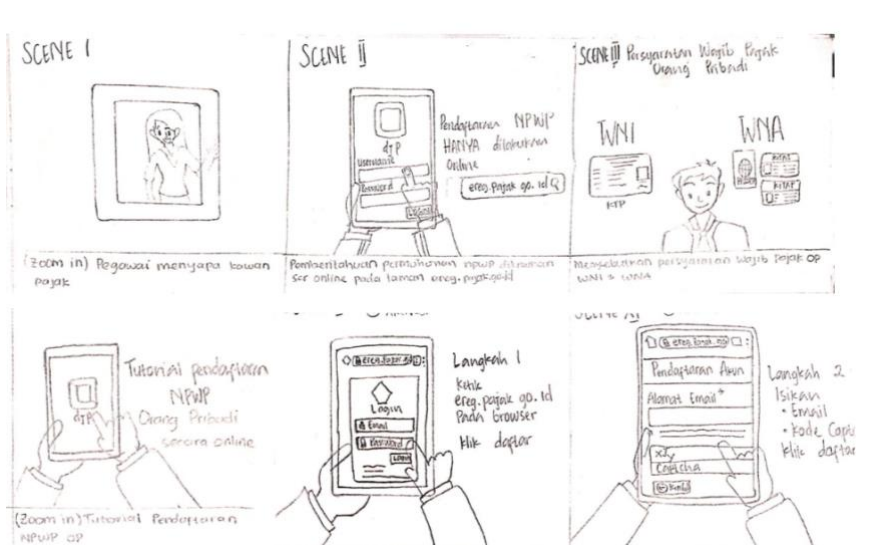
Terdapat 1 tokoh di awal sebagai pegawai KPP dan mengawali kemunculannya dengan menyapa kawan pajak. Melalui *voice over* dan dukungan visualisasi, motion graphic ini memberitahu bahwa pendaftaran NPWP saat ini dilakukan secara online. Dipaparkan juga persyaratan NPWP dan tata cara pendaftaran dari Wajib Pajak Orang Pribadi. Pada setiap kategori Wajib Pajak nantinya akan menunjukkan semua dokumen yang dibutuhkan dengan transisi yang akan disesuaikan agar tidak membosankan. Motion graphic dilengkapi dengan teks dan *voice over* agar mudah dipahami oleh target audiens.

#### **Bentuk Pesan**

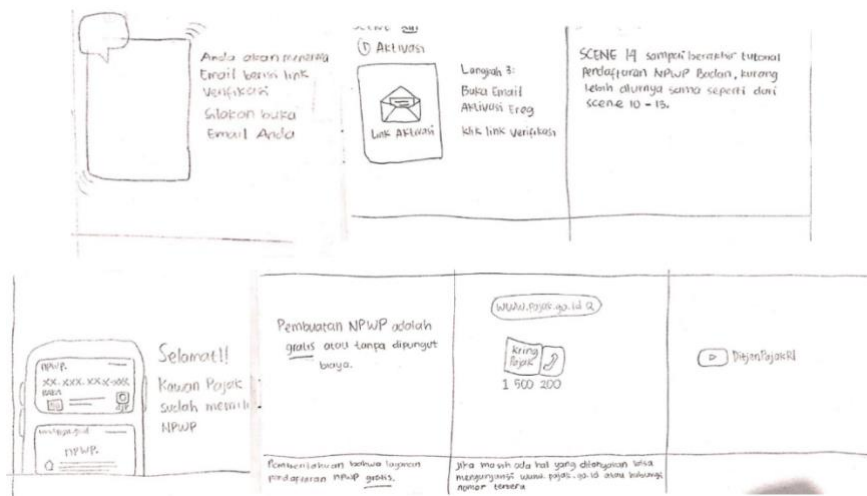
Pesan akan disajikan dalam bentuk naratif yang akan diiringi oleh rekaman audio yang sesuai dengan elemen visual yang terdapat dalam *motion graphic* untuk menyampaikan informasi persyaratan yang dibutuhkan saat mendaftar NPWP dan tata cara pendaftarannya.

### Storyboard

*Storyboard* menggambarkan secara visual bagaimana setiap adegan atau aksi akan terlihat dalam *motion graphic*. Berikut gambaran storyboard video “Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi”.



Gambar 1. Storyboard  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]



Gambar 2. Storyboard  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini mewujudkan desain yang telah dirancang berdasarkan *storyboard*. Proses *editing* yang akan dilakukan melibatkan pembuatan karakter, pengembangan grafis 2D, serta pemilihan audio yang akan digunakan dalam video. Perangkat lunak yang digunakan



dalam produksi video motion graphic meliputi Adobe Illustrator Adobe After Effects, dan Adobe Media Encoder.

### Visualisasi konten

Motion Graphic “Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi” disampaikan dalam bentuk visual grafis ilustrasi vektor 2D seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. Grafis Vektor 2D  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]

### Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini salah satu dari jenis font sans serif yaitu *Montserrat* dan *Segoe UI*. *Montserrat* adalah jenis font yang memiliki ketegasan, keteraturan, dan sangat mudah terbaca [17]. *Font Segoe UI* digunakan karena dapat menyeimbangkan keterbacaan dan memberikan kesan modern serta mudah terbaca dalam segala kondisi [18].





Gambar 4. Font  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]

## Warna

Warna yang dipilih adalah warna-warna karakteristik Direktorat Jenderal Pajak yaitu biru, emas, dan kuning. Penggunaan warna tambahan pada beberapa bagian video berfungsi sebagai elemen pendukung untuk membuat video lebih menarik secara visual, menghindari kesan monoton, dan menciptakan kesan yang lebih hidup dalam video *motion graphic* 'Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi'.



Gambar 5. Warna  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan develop ini terdiri dari *tracing*, *coloring*, *voice over*, *animating*, dan yang terakhir yaitu *rendering*.

### 1) *Tracing dan Coloring*

Untuk membuat aset ilustrasi vektor grafis 2D yang mendukung visualisasi isi video *motion graphic*, digunakan *tools* Adobe Illustrator. Pada tahapan *tracing*, objek yang diperoleh dari internet diubah sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya proses *coloring* dilakukan untuk memberi warna pada hasil *tracing object*.

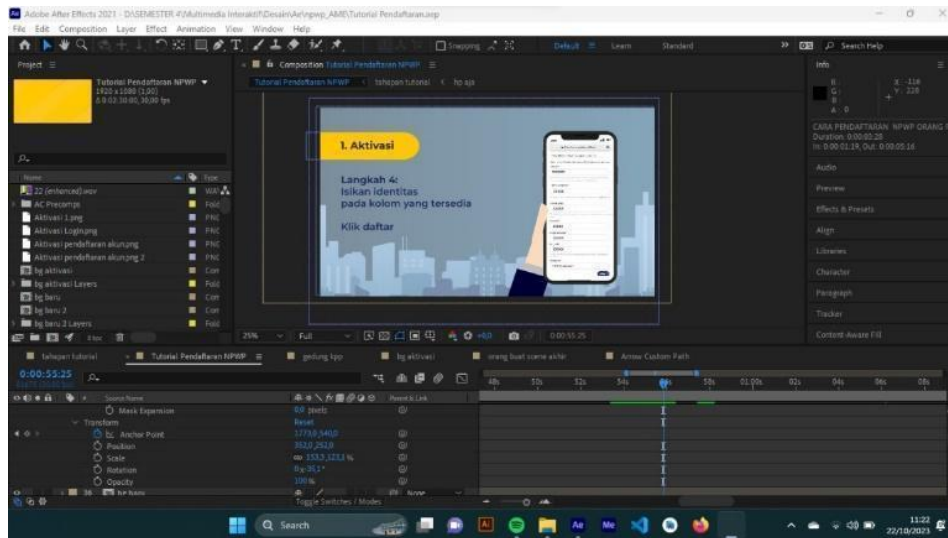
### 2) *Voice Over*

Melakukan perekaman suara sesuai naskah atau *script* yang dibuat untuk mendukung penyampaian penjelasan terkait tata cara pendaftaran NPWP orang pribadi secara *online*.

### 3) *Animating*

Proses Animasi menggunakan *software* Adobe After Effect karena *software* tersebut mendukung format adobe (.ai) sesuai dengan format yang digunakan pada saat tahap perancangan aset ilustrasi. Proses awal *animating* dimulai dengan melakukan *import* aset atau objek yang sudah dibuat ke dalam Adobe After Effect. Animasi dilakukan dengan

memasang *keyframe* dan mengubah beberapa aspek diantaranya *scale*, *position* dan *rotation*. Proses selanjutnya adalah memberikan teks narasi, efek suara, dan musik latar.



Gambar 6. *Animating Motion Graphic*  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]

#### 4) *Rendering*

Proses *rendering* bertujuan untuk menghasilkan video akhir dengan kualitas visual yang optimal dengan mengatur resolusi video yang telah ditetapkan yaitu, 1920 x 1080 piksel, serta kecepatan *frame* sebanyak 30fps. Pengaturan ini penting untuk memastikan bahwa video akan memiliki kualitas yang sesuai dan memberikan pengalaman visual yang baik. Proses *rendering* menggunakan *software* tambahan Adobe Media Encoder. Penggunaan Adobe Media Encoder dapat mempercepat tahap *rendering* tanpa mengganggu penggunaan Adobe After Effects yang digunakan dalam proses animasi. *Rendering* menggunakan *software* Adobe Media Encoder membutuhkan waktu sekitar 20 menit dengan durasi 3.36 menit dengan format MP4.

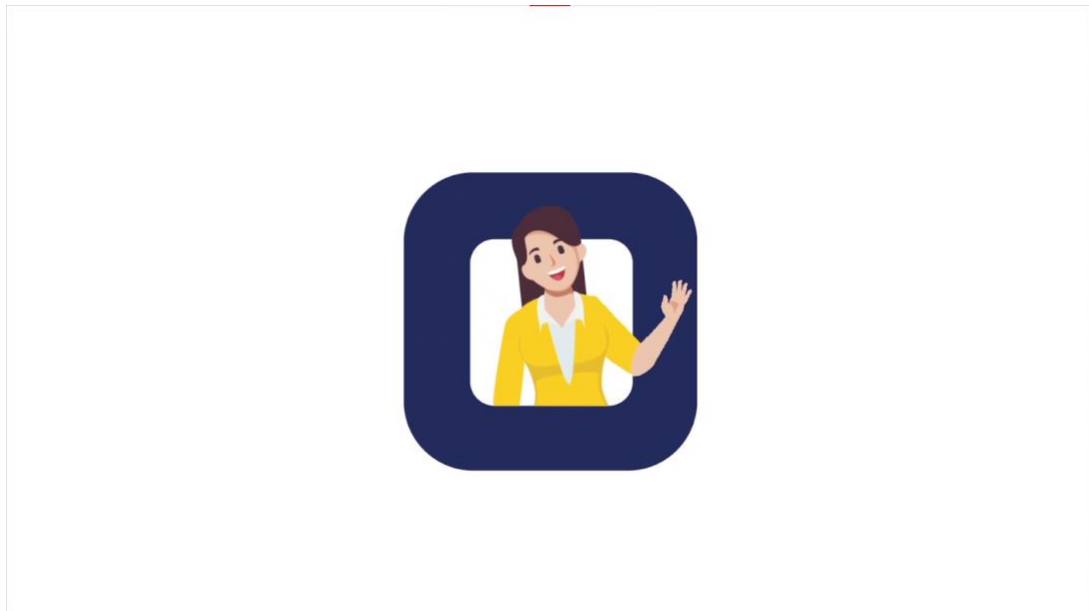
#### 5) Hasil akhir

Hasil akhir berupa video *motion graphic* berdurasi 3 menit 36 detik dengan ukuran 1920x1080 yang berisi tata cara pendaftaran NPWP Orang Pribadi secara online. Hasil *motion graphic* ini akan melalui proses pitching bersama pihak klien, yaitu KPP Pratama Bogor. Setelah melihat hasil video *motion graphic* 'Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi', pihak KPP Pratama Bogor menyatakan bahwa materi yang disampaikan dalam motion graphic tersebut sudah sangat lengkap dan informatif, serta animasi yang ditampilkan menarik, akan tetapi tempo *voice over* dalam video tersebut cepat dan nada suara dalam *voice over* tersebut tidak stabil. KPP Pratama bogor meminta untuk memperbaiki *voice over* dalam video tersebut. Berikut dokumentasi saat pitching bersama KPP Pratama Bogor.



Gambar 7. Dokumentasi *Pitching* bersama KPP Pratama Bogor  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]

Berikut penggalan dari beberapa scene yang telah dibuat.



Gambar 8. Hasil Akhir *Scene 1*  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]



Gambar 9. Hasil Akhir Scene 2  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]



Gambar 10. Hasil Akhir Scene 3  
(Sumber : Tim Peneliti, 2023)



Gambar 11. Hasil Akhir Scene 4  
(Sumber : Tim Peneliti, 2023)



Gambar 12. Hasil Akhir Scene 5  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]



Gambar 13. Hasil Akhir Scene 6  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]



Gambar 14. Hasil Akhir Scene 15  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]



Gambar 15. Hasil Akhir Scene 16  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]

## #DaftarNPWPGGratis

Gambar 16. Hasil Akhir Scene 17  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]



Gambar 17. Hasil Akhir Scene 18  
[Sumber : Tim Peneliti, 2023]

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari perancangan *motion graphic* Pendaftaran NPWP Pribadi di KPP Pratama Bogor yang telah penulis uraikan pada bab sebelumnya, penulis telah berhasil menyelesaikan perancangan *motion graphic* dengan menggunakan model 4D, yang meliputi tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Penggunaan metode pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) membantu penulis dalam pembuatan *motion graphic* ini sehingga proses dalam pembuatan ini terstruktur dan efisien serta informasi pada video tersebut dapat dipahami dengan baik oleh pengguna. Dalam proses tersebut, penulis berhasil menciptakan sebuah karya visual informatif berupa video *motion graphic* dengan format MP4 berdurasi 3 menit 36 detik yang dapat menjadi panduan masyarakat dalam melakukan pendaftaran NPWP *Online* Orang Pribadi. Konten produk telah dirancang dengan mematuhi peraturan yang berlaku untuk prosedur pendaftaran NPWP Pribadi di KPP Pratama Bogor. Semua informasi yang disajikan dalam *motion graphic* tersebut telah disesuaikan dengan sumber data yang diberikan oleh pihak KPP Pratama Bogor.

Penggunaan Adobe Illustrator, Adobe After Effects, dan Adobe Media Encoder telah terbukti sebagai alat yang efektif dalam merancang, menganimasikan, dan menghasilkan karya *motion graphic* untuk membantu penulis dalam proses pembuatan *motion graphic*. Dalam perancangan *motion graphic*, pemanfaatan berbagai elemen seperti tipografi, warna, dan ilustrasi digunakan untuk menciptakan video yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Tipografi yang tepat akan membantu menyampaikan informasi dengan jelas dan penggunaan ilustrasi pada *motion graphic* ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang tata cara dalam pendaftaran NPWP Orang Pribadi secara *online*. Perancangan konsep video dan storyboard membantu dalam merencanakan alur video dan tata letak visual serta transisi antara adegan.

Pada tahap penyebarluasan *motion graphic* 'Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi', penulis hanya melakukan penyebaran kepada pihak klien yaitu KPP Pratama Bogor, untuk penyebaran lebih lanjut ke masyarakat luas dilakukan oleh KPP Pratama Bogor. Pada tahap pengembangan (*develop*) tujuan penelitian telah tercapai ditandai dengan *motion graphics* yang dikembangkan sudah memperoleh persetujuan dari pihak klien yaitu KPP Pratama Bogor. Hal ini mengindikasikan sejauh mana pembuatan *motion graphic* 'Pendaftaran NPWP Online Orang Pribadi' tersebut dapat menjadi panduan tata cara yang lengkap dan informatif bagi masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan.

## UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah bekerja keras untuk menyampaikan informasi yang penting bagi kita semua. Dedikasi dan kerja keras kalian sangat berarti. Terima kasih atas kontribusi kalian yang luar biasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Ade Akbar *et al.*, "Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Bagi Pengunjung Di PT Pembangunan Jaya Ancol (The Production Of Motion Graphics As An



- Information Media For Visitors At PT Pembangunan Jaya Ancol),” *J. Sains Terap. IX*, vol. 9, no. 1, pp. 17–26, 2019.
- [2] R. Z. Fujianto and C. Antoni, “Produksi Dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos,” *J. Digit. Educ. Commun. Arts*, vol. 3, no. 02, pp. 104–123, 2020, doi: 10.30871/deca.v3i2.2202.
- [3] A. C. E. Simbolon and F. Suandi, “Motion Graphic Dalam Perancangan Media Promosi Produk Suplemen Di Starsfits,” *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 6, no. 1, pp. 79–88, 2022, doi: 10.30871/jamn.v6i1.4207.
- [4] L. D. Wulandari, “Prosedur Pendaftaran Npwp Orang Pribadi Dan Badan Secara Manual Dan Elektronik ( E- Registration ) Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Singaraja,” vol. 8, no. 2, pp. 44–47, 2019.
- [5] A. R. Devi, “KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA Abstrak,” 2022.
- [6] E. B. Sembiring and N. Sukma, “Pengembangan Media Edukasi Melalui Model ADDIE ( Motion Graphic Tata Cara Pembayaran PBB di Kantor BAPENDA Kota Batam ),” 2023.
- [7] Y. Pernando and K. Kaharuddin, “Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Komunikasi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja Bagi Pekerja Operasional Di Pelabuhan Teluk Bayur Di Pt Sea Asih Lines Padang,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 2, p. 254, 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i2.921.
- [8] D. J. P. Indonesia, “SURAT EDARAN DIREKTUR JENDERAL PAJAK NOMOR SE-60/PJ/2013,” 2013.
- [9] Ekayanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Bagan Balikan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di SDN No 221 Rannya Kabupaten Jeneponto,” *J. Media Pembelajaran*, no. 221, 2019, [Online]. Available: [http://eprints.unm.ac.id/23976/12/Jurnal Media Pembelajaran .pdf](http://eprints.unm.ac.id/23976/12/Jurnal%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- [10] K. Amali, Y. Kurniawati, and Z. Zulhiddah, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar,” *J. Nat. Sci. Integr.*, vol. 2, no. 2, p. 70, 2019, doi: 10.24014/jnsi.v2i2.8151.
- [11] M. Sayuti, Yusril, and Syafwandi, “Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi,” *Judikatif J. Desain Komun. Kreat.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2022, doi: 10.35134/judikatif.v4i1.34.
- [12] N. P. Irawan and T. C. Kusumandyoko, “Perancangan Motion Graphic Untuk Mengenalkan Kuliner Timur Tengah Di Kampung Arab Surabaya,” *Barik*, vol. 4, no. 1, pp. 205–218, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48630/40544>
- [13] I. Arkadiantika, W. Ramansyah, M. A. Effindi, and P. Dellia, “Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic,” *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.24269/dpp.v0i0.2298.
- [14] S. Supriyadi, “Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan,” *Lentera Pustaka J. Kaji. Ilmu Perpustakaan, Inf. dan Kearsipan*, vol. 2, no. 2, p. 83, 2017, doi: 10.14710/lenpust.v2i2.13476.
- [15] K. Kurnadi, “Pustakawan Peneliti: Studi Literatur,” *Bibl. J. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 111–120, 2019, [Online]. Available: <https://academicjournal.yarsi.ac.id/index.php/bibliotech/article/view/1035>
- [16] V. A. P. Astuti, E. M. Sutanto, and F. R. Siddiq, “ProBank : Jurnal Ekonomi Dan Perbankan ISSN : 2579-5597 ( online ) ProBank : Jurnal Ekonomi Dan Perbankan ISSN : 2579-5597 ( online ),” *J. Ekon. Dan Perbank.*, vol. 5, pp. 36–44, 2020.

- [17] *Perancangan Pop Up Book Home Safety Sebagai Media*. 2020.
- [18] M. A. Wildan, *Analisis Dan Perancangan Ui Ux Aplikasi Inventory Stok Barang Pada Oneit Solution Surabaya Menggunakan Metode User Centered Design*. 2022.